

**MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN KARTU HURUF
DAN ANGKA PADA SISWA KELAS I SD NEGERI 3
KEBAGUSAN KECAMATAN GEDONGTATAAN
KABUPATEN PESAWARAN TAHUN
PELAJARAN 2012/2013**

SRI WAHYUNI

ABSTRAK

Pembelajaran tema keluarga di kelas I SDN 3Kebagusan, terdapat permasalahan kreativitas dan hasil belajar siswa rendah. Guru juga kurang memanfaatkan metode bermain kartu huruf dan angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dengan pendekatan kualitatif. Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus menggunakan langkah-langkah: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; dan (4) refleksi. Subjek penelitian adalah guru peneliti, dan siswa kelas I sebanyak 20orang yang terdiri dari 5orang laki-laki dan 15orang perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaanmetode bermain kartu huruf dan angka dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.Kreativitas belajar siswa siklus I 62,33%, meningkat menjadi 73,33% di siklus II. Kinerja guru dalam pembelajaran pada siklus I 65% (kurang baik), meningkat pada siklus II menjadi 78% (sangat baik). Rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 65,09, meningkat menjadi 74,41 di siklus II.Ketuntasan belajar siklus I mencapai 60,00% (belum tuntas), naik pada siklus II menjadi 85,00% (tuntas).

Kata kunci: Kreativitas belajar, Hasil belajar, Bermain kartu huruf dan angka